

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan dapat dimaknai sebagai proses perubahan tingkah laku peserta didik agar menjadi manusia dewasa yang hidup mandiri. Pendidikan tidak hanya mencakup intelektual saja, akan tetapi ditekankan pada proses pembinaan kepribadian peserta didik secara menyeluruh sehingga peserta didik menjadi dewasa. Pendidikan merupakan salah satu hal yang sangat penting untuk membekali mahasiswa dalam menghadapi masa depan. Hal ini sesuai dengan tujuan pendidikan nasional dalam Undang-Undang Nomor 20 (2003, h.3) yaitu:

Pendidikan Nasional bertujuan mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan pada dasarnya mendorong siswa untuk belajar dan mempelajari hal-hal yang diperlukan dalam kehidupan siswa. Rosyada (2004, h.23) mengatakan:

Pendidikan berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa,

berakhlak mulia sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis.

Menurut peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan tentang penilaian hasil belajar oleh pendidik dan satuan pendidikan dasar dan pendidikan menengah (Permendikbud nomor 53 tahun 2015 pasal 1) yang berisi:

Penilaian Hasil Belajar oleh pendidik adalah proses pengumpulan informasi/data tentang capaian pembelajaran peserta didik dalam aspek sikap aspek pengetahuan aspek keterampilan yang dilakukan secara terencana dan sistematis yang dilakukan untuk memantau proses, kemajuan belajar, dan perbaikan hasil belajar melalui penugasan dan evaluasi hasil belajar

Pendidikan Ilmu Sosial adalah salah satu tujuan bagian dari bidang studi yang wajib diberikan di Sekolah Dasar. Pembelajaran IPS di sekolah lebih menekankan pada penguasaan bahan atau materi pelajaran sebanyak mungkin. Dalam pembelajaran IPS guru hendaknya menguasai perbedaan konsep esensial pengetahuan sosial dengan Ilmu Pengetahuan Sosial atau studi sosial sehingga membentuk subjek didik sesuai tujuan pembelajaran IPS.

Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 menjelaskan bahwa tujuan pembelajaran IPS, yaitu agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
2. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
3. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.

4. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Berdasarkan tujuan diatas menunjukan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial dapat membina kreativitas siswa karena di dalam tujuan tersebut siswa harus memiliki kemampuan berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah dan keterampilan dalam kehidupan sehari-hari.

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di sekolah dasar mengkondisikan siswa untuk belajar secara mandiri. Melalui pembelajaran mandiri siswa dapat berfikir aktif, mampu memecahkan masalah, serta mampu meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga siswa dapat berperan sebagai peneliti, analisis, dan menjadi warga Negara Indonesia yang demokratis serta bertanggung jawab. Berdasarkan fungsi dan tujuan tersebut, pembelajaran IPS sebaiknya dimulai dari lingkungan terdekat seperti, dirinya sendiri, keluarga, tetangga, lingkungan sekolah serta masyarakat setempat.

Cicik Budi Asih melakukan penelitian pada tahun 2014 dengan menggunakan model *Problem Based Learning (PBL)* dengan mata pelajaran IPA pada siswa kelas IV SDN Tluwah secara umum sebelum menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* siswa belum mencapai KKM yang ditentukan. Kenyataan yang peneliti hadapi dalam renungan ini adalah dari sejumlah 21 siswa hanya 47,6% atau 10 siswa yang aktif dan

kreatif dalam belajar IPA. Selebihnya mereka hanya diam, tidak bersemangat dan terlihat bosan. Rendahnya kreativitas pada siswa mempengaruhi kualitas pendidikan di Indonesia karena lemahnya guru dalam potensi siswanya. Guru seringkali memaksakan kehendaknya tanpa memperhatikan kebutuhan, minat, dan bakat yang dimiliki oleh siswanya.

Purwo Cahyono melakukan penelitian pada tahun 2014 dengan menggunakan model *Problem Based Learning (PBL)* pada mata pelajaran Matematika khususnya di SD Negeri 8 Kesiman, berdasarkan penelitian yang dilakukan kegiatan pembelajaran masih dilakukan hanya dengan ceramah dan siswa cenderung pasif. Pembelajaran ditentukan pada metode yang banyak diwarnai dengan ceramah, kurang menggunakan media serta masih berpusat pada guru (*teacher centered*). Hal ini mengakibatkan siswa kurang ikut berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran yang cenderung menjadikan siswa cepat bosan dan kurang berkonsentrasi pada saat belajar. Karena berbagai hal tersebut diatas mengakibatkan hasil belajar siswa kurang optimal terlihat dari belum tercapainya Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 65.

Model pembelajaran yang kurang efektif dan efisien dapat menyebabkan tidak seimbangnya kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik, misalnya pembelajaran yang monoton dari waktu ke waktu, guru yang bersifat otoriter dan kurang bersahabat dengan siswa, sehingga siswa merasa bosan dan kurang minat belajar. Untuk mengatasi hal tersebut

guru sebagai tenaga pelajar harus selalu meningkatkan kualitas profesionalismenya yaitu dengan cara memberikan kesempatan belajar kepada siswa untuk memiliki hubungan erat dengan guru, dengan teman-temannya dan juga dengan lingkungan sekitarnya.

Untuk bisa mengembangkan potensi yang ada pada diri siswa didalam proses pembelajaran hendaknya guru harus kreatif dalam memilih model pembelajaran dan mampu mencari strategi yang dianggap dapat menciptakan suasana kelas yang kondusif, sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Dengan demikian diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami materi yang diberikan dalam pembelajaran, sehingga siswa dapat menghubungkan konsep yang dipelajarinya dengan kehidupan sehari-hari.

Salah satu masalah yang dihadapi dari rendahnya kreativitas belajar siswa adalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, siswa kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berfikir. Proses pembelajaran di kelas diarahkan kepada guru sebagai pusat pembelajaran. Kemudian siswa diarahkan kemampuannya untuk menghafal informasi tanpa dituntut untuk memahami informasi yang diingatnya itu. Siswa kurang didorong untuk mengembangkan potensi dirinya supaya kreatif.

Menurut pendapat Utami Munandar (2009, h.39) bahwa ada 10 indikator kreativitas belajar siswa yang diinginkan oleh guru SD, peneliti mengambil tiga indikator, yaitu : 1) dorongan rasa ingin tahu, 2) rasa percaya diri yang tinggi, 3) berani mengeluarkan pendapat.

Menjadi kenyataan bahwa rendahnya kreativitas belajar siswa disebabkan salah satunya oleh lemahnya proses pembelajaran, maka dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial perlu dikaji faktor utama yang memungkinkan sebagai penyebab rendahnya kreativitas belajar.

*Problem Based Learning (PBL)* berkaitan dengan kreativitas siswa, karena model pembelajaran ini menghendaki para peserta didik menggeluti penyelidikan otentik dan berusaha memperoleh pemecahan-pemecahan masalah nyata. Mereka harus menganalisa dan mendefinisikan masalah itu, mengembangkan hipotesis dan membuat prediksi mengumpulkan dan menganalisis informasi, melaksanakan eksperimen (bila diperlukan) membuat inferensi, dan membuat kesimpulan.

Fakta di lapangan menunjukkan ada beberapa masalah yang dihadapi guru dalam proses pembelajaran. Guru masih terbiasa dengan menggunakan model terdahulu yaitu model konvensional, metode ceramah dan tanya jawab, sedangkan siswa hanya mencatat dan mendengarkan dan menghafal. Menjadikan proses pembelajaran kurang efektif dan efisien menyebabkan pembelajaran kurang menarik, monoton siswa jenuh kemudian pendekatan kepada siswa di kelas, menegangkan kurang bersahabat, tidak pernah humor, kurang memberi pujian atau reward sehingga kreativitas dan hasil belajar siswa menjadi rendah hal ini ditunjukkan dengan masih banyak siswa yang belum bisa mengerti mengenai materi yang diberikan, dengan terbukti nilai di bawah KKM yang ditentukan yaitu 65 dari jumlah 25 siswa yang

mencapai di atas KKM hanya 9 siswa (36%) berarti 16 siswa (64%) masih dibawah KKM hal ini menunjukan ketidakberhasilan guru dalam mengajar dan perlu dirubah model pembelajaran.

**Tabel 1.1**

**Data Nilai Mata Pelajaran IPS Kelas V SDN Sukaraharja**

<b>NO</b>	<b>Nama Siswa</b>	<b>Nilai IPS</b>	<b>Keterangan</b>
<b>1</b>	Ahmad Solihin	80	Tuntas
<b>2</b>	Andrian Hidayatutuloh	40	Belum Tuntas
<b>3</b>	Auliya Nafisah	55	Belum Tuntas
<b>4</b>	Citra Amelia	65	Tuntas
<b>5</b>	Iip Saputra	35	Belum Tuntas
<b>6</b>	Irfan Nugraha	45	Belum Tuntas
<b>7</b>	Irfan Nugraha	85	Tuntas
<b>8</b>	M. Afdal Padilah	60	Belum Tuntas
<b>9</b>	Mona	45	Belum Tuntas
<b>10</b>	Muhamad Gojali Faud	55	Belum Tuntas
<b>11</b>	Muhamad Komara Adji	80	Tuntas
<b>12</b>	Muhamad Ramdhan	60	Belum Tuntas
<b>13</b>	Muhamad Kaka Saleh	65	Tuntas
<b>14</b>	Muhamad Khoerudin	30	Belum Tuntas
<b>15</b>	Nahla Chaerunisa	65	Tuntas
<b>16</b>	Najatul hija	85	Tuntas
<b>17</b>	Naya Nabila	50	Belum Tuntas
<b>18</b>	Niha	40	Belum Tuntas
<b>19</b>	Fasya Putri Azahra	40	Belum Tuntas
<b>20</b>	Refaldi Muhamad	60	Belum Tuntas
<b>21</b>	Robi	35	Belum Tuntas
<b>22</b>	Siti Rahmawati	75	Tuntas
<b>23</b>	Sofuroh Dulqodah	80	Tuntas
<b>24</b>	Sopiyannudin	50	Belum Tuntas
<b>25</b>	Yusup Sopiyan	60	Belum Tuntas
<b>Rata-rata</b>			<b>57</b>

**Keterangan :****Peserta Didik Yang Tuntas : 36 %****Peserta Didik Yang Belum Tuntas : 64%***Sumber: Tata Usaha SD Negeri Sukaraharja*

Model *Problem Based Learning* yaitu pengembangan kurikulum pembelajaran dimana siswa ditempatkan dalam posisi yang memiliki peranan aktif dalam menyelesaikan setiap permasalahan yang mereka hadapi. Artinya model *Problem Based Learning (PBL)* menuntut adanya peran aktif siswa agar dapat mencapai pada penyelesaian masalah yang diharapkan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dengan demikian model *Problem Based Learning* berkaitan dengan hasil belajar siswa, karena dengan model *Problem Based Learning (PBL)* siswa akan lebih aktif dalam pembelajaran, sehingga hasil belajar siswa akan meningkat.

Fakta-fakta yang diperoleh melalui kegiatan observasi dapat disimpulkan bahwa dalam kegiatan pembelajaran siswa yang terlihat aktif didominasi oleh siswa yang masuk peringkat 10 besar, mereka lebih aktif dalam belajar, siswa lain terlihat hanya diam dan mengobrol dengan temannya, selain itu banyak siswa yang ribut setelah memasuki kegiatan inti pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan kurangnya rasa ingin tahu siswa terhadap materi yang diajarkan, selain itu rasa percaya diri siswa yang masih rendah di dalam pembelajaran, siswa tidak berani mengeluarkan



pendapatnya, faktor tersebut yang mengakibatkan kurangnya kreativitas siswa dalam sebuah pembelajaran.

Untuk mengatasi mengenai permasalahan diatas maka perlu melakukan tindakan dengan menggunakan model pembelajaran yang mampu merubah suasana kelas dalam proses pembelajaran melibatkan siswa aktif, kreatif interaktif menyengkan gembira dan berbobot dengan memilih model *Problem Based Learning (PBL)* dengan alasan karena pembelajaran belum mampu meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa.

Menurut Tan dalam Rusman (2012:229) mengatakan bahwa:

Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) merupakan inovasi dalam pembelajaran karena kemampuan berpikir siswa betul-betul dioptimalisasikan melalui proses kerja kelompok atau tim yang sistematis, sehingga siswa dapat memberdayakan, mengasah, menguji, dan mengembangkan kemampuan berpikirnya secara berkesinambungan.

Sejalan dengan itu, model *Problem Based Learning (PBL)* digunakan dalam pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa karena dengan menggunakan model ini siswa akan terlibat langsung dalam pembelajaran. Model ini memungkinkan siswa dapat memecahkan permasalahan hidup dalam kehidupan nyata serta bermakna karena siswa terlibat langsung. Dalam pelaksanaanya guru harus menciptakan atau memberikan suatu masalah yang sengaja dibuat dan selanjutnya harus diselesaikan atau dipecahkan oleh siswa.

Model *Problem Based Learning* (PBL) juga sejalan dengan perkembangan anak usia Sekolah Dasar yang berada pada tahap operasional konkret. Hal ini dapat dilihat dari cara anak memecahkan masalah dan menemukan ide atau gagasan berdasarkan hal yang dialami, dilihat, dan dirasakan. Berdasarkan permasalahan diatas penulis mencoba menerapkan model tersebut dalam proses pembelajaran dengan judul skripsi **“Penerapan Model *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas V (Penelitian Tindakan Kelas Di Sekolah Dasar Negeri Sukaraharja Kecamatan Cibeber Kabupaten Cianjur Kelas V Pada Materi Makna Peninggalan Sejarah yang Bersekala Nasional dari Masa Hindu-Budha dan Islam di Indonesia)”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis mengidentifikasi beberapa masalah yang mendasar yang menyebabkan masih belum optimalnya proses belajar mengajar di SD Negeri Sukaraharja Kecamatan Cibeber Kabupaten Cianjur adalah sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran guru masih terbiasa dengan menggunakan model terdahulu yaitu model konvensional, metode ceramah dan tanya jawab.
2. Pendekatan guru kepada siswa di kelas kurang bersahabat, tidak pernah humor, kurang memberi pujian atau reward sehingga siswa kurang aktif.

3. Siswa kurang kreatif dalam proses pembelajaran karena siswa hanya mencatat dan mendengarkan dan menghafal.
4. Kurangnya dorongan rasa ingin tahu, rasa percaya diri dan siswa tidak berani mengeluarkan pendapat sehingga menyebabkan kurangnya kreativitas siswa.
5. Hasil belajar siswa rendah sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)  $\leq 65$ .

### **C. Batasan dan Perumusan Masalah**

#### **1. Batasan Masalah**

Agar penelitian lebih terarah dan tidak terlampau meluas, maka penelitian dibatasi sebagai berikut:

- a. Model pembelajaran dibatasi pada model *Problem Based Learning (PBL)*.
- b. Materi pembelajaran dibatasi pada mata pelajaran IPS materi makna peninggalan sejarah yang bersekala Nasional dari masa Hindu-Budha dan Islam di Indonesia di kelas V SD Negeri Sukaraharja Kecamatan Cibeber Kabupaten Cianjur.
- c. Kreativitas belajar siswa dibatasi pada kreativitas belajar aspek percaya diri, rasa ingin tahu, berani mengeluarkan pendapat.
- d. Hasil belajar siswa dibatasi pada hasil belajar ranah kognitif, akektif, psikomotor.

## 2. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah penelitian diatas, maka masalah umum penelitian dirumuskan sebagai berikut ”Mampukah penerapan model *Problem Based Learning (PBL)* meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS kelas 5 pada materi makna peninggalan sejarah yang bersekala Nasional dari masa Hindu-Budha dan Islam di Indonesia di SD Negeri Sukaraharja Kecamatan Cibeber Kabupaten Cianjur?”

Rumusan masalah di atas dirinci menjadi pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana Rencana Pelaksanaan Pembelajaran makna peninggalan sejarah yang bersekala Nasional dari masa Hindu-Budha dan Islam di Indonesia dengan menggunakan model *Problem Based Learning (PBL)* di kelas 5 materi makna peninggalan sejarah yang bersekala Nasional dari masa Hindu-Budha dan Islam di Indonesia?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning (PBL)* dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS kelas 5 pada materi makna peninggalan sejarah yang bersekala Nasional dari masa Hindu-Budha dan Islam di Indonesia di SD Negeri Sukaraharja Kecamatan Cibeber Kabupaten Cianjur?

3. Bagaimana kreativitas siswa dalam pembelajaran makna peninggalan sejarah yang bersekala Nasional dari masa Hindu-Budha dan Islam di Indonesia di kelas 5 dengan menggunakan model *Problem Based Learning (PBL)*.
4. Adakah peningkatan kreativitas siswa dan hasil belajar setelah melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning (PBL)* pada mata pelajaran IPS di SD Negeri Sukaraharja Kecamatan Cibeber Kabupaten Cianjur.

#### **D. Tujuan Penelitian**

Secara umum penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas 5 dengan materi makna peninggalan sejarah yang bersekala Nasional dari masa Hindu-Budha dan Islam di Indonesia melalui model *Problem Based Learning (PBL)* di SD Sukaraharja Kecamatan Cibeber Kabupaten Cianjur.

Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah;

- a. Menerapkan model *Problem Based Learning (PBL)* dalam meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas 5 dengan materi makna peninggalan sejarah yang bersekala Nasional dari masa Hindu-Budha dan Islam di Indonesia di SD Negeri Sukaraharja Kecamatan Cibeber Kabupaten Cianjur.
- b. Untuk mengetahui aktivitas guru dalam pembelajaran makna peninggalan sejarah yang bersekala Nasional dari masa Hindu-Budha dan

Islam di Indonesia di kelas 5 Sekolah Dasar dengan menggunakan model *Problem Based Learning (PBL)*.

- c. Untuk mengetahui kreativitas siswa dalam pembelajaran makna peninggalan sejarah yang bersekala Nasional dari masa Hindu-Budha dan Islam di Indonesia dengan menggunakan model *Problem Based Learning (PBL)*.
- d. Dapat mengetahui pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning (PBL)* dalam materi makna peninggalan sejarah yang bersekala Nasional dari masa Hindu-Budha dan Islam di Indonesia di kelas 5 Sekolah Dasar.
- e. Untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas 5 dengan materi makna peninggalan sejarah yang bersekala Nasional dari masa Hindu-Budha dan Islam di Indonesia menggunakan model *Problem Based Learning (PBL)* di SD Negeri Sukaraharja Kecamatan Cibeber Kabupaten Cianjur.

## **E. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis penelitian ini akan bermanfaat untuk menambah wawasan dan keilmuan, serta pengembangan ilmu terutama pada ilmu pendidikan dan memberikan penguatan teori terhadap penerapan model *Problem Based Learning (PBL)* sehingga dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa.

## **2. Manfaat Praktis**

### **a. Bagi Guru**

- 1) Mampu merancang dan menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning (PBL)*;
- 2) Meningkatkan kreativitas guru dalam melaksanakan proses pembelajaran di sekolah;
- 3) Mampu menerapkan model *Problem Based Learning (PBL)* pada pembelajaran IPS kelas 5 dengan materi makna peninggalan sejarah yang bersekala Nasional dari masa Hindu-Budha dan Islam di Indonesia.

### **b. Bagi Siswa**

- 1) Dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa di SD Negeri Sukaraharja Kecamatan Cibeber Kabupaten Cianjur pada pembelajaran IPS kelas 5 dengan materi makna peninggalan sejarah yang bersekala Nasional dari masa Hindu-Budha dan Islam di Indonesia setelah menggunakan model *Problem Based Learning (PBL)*;
- 2) Hasil belajar pembelajaran IPS dengan materi makna peninggalan sejarah yang bersekala Nasional dari masa Hindu-Budha dan Islam di Indonesia dapat memberikan pengalaman belajar siswa yang menarik dan bermakna.

### **c. Bagi Sekolah**

- 1) Agar meningkatkan kreativitas guru dalam mengajar IPS menggunakan menggunakan model *Problem Based Learning (PBL)*;
- 2) Hasil penelitian ini akan memberikan dampak yang baik terhadap sekolah.

## **F. Definisi Oprasional**

### **1. Penerapan**

Penerapan dapat berarti juga sebagai implementasi. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah pelaksanaan, penerapan.

Susilo (2007, h.174) mengatakan “implementasi merupakan suatu penerapan ide, konsep, kebijakan, atau inovasi dalam suatu tindakan, praktis sehingga memberikan dampak baik berupa perubahan pengetahuan, keterampilan, maupun nilai dan sikap”.

Miller dan Seller (Imam Mawardi, 2009) mendefinikan kata implementasi dengan tiga pendekatan, yaitu, “Pertama, implementasi didefinisikan sebagai kegiatan. Kedua, suatu usaha untuk meningkatkan proses interaksi antara pengembang guru dengan guru. Ketiga, implementasi merupakan sesuatu yang terpisah dari komponen kurikulum”

### **2. Model *Problem Based Learning (PBL)***

Menurut Ibrahim dan Nur (Rusman, 2013, h.241) mengemukakan bahwa:



Pembelajaran Berbasis Masalah merupakan satu pendekatan pembelajaran yang digunakan untuk merangsang berpikir tingkat tinggi siswa dalam situasi yang berorientasi pada masalah dunia nyata, termasuk di dalamnya belajar bagaimana belajar.

Sedangkan ciri-ciri model *Problem Based Learning (PBL)* menurut

Baron dalam Rusmono (2012, h.74) mengemukakan bahwa:

- a. Menggunakan permasalahan dalam dunia nyata.
- b. Pembelajaran dipusatkan pada penyelesaian masalah.
- c. Tujuan pembelajaran ditentukan oleh siswa.
- d. Guru berperan sebagai fasilitator. Kemudian “masalah” yang digunakan menurutnya harus: relevan dengan tujuan pembelajaran, mutakhir, dan menarik, berdasarkan informasi yang luas, terbentuk secara konsisten dengan masalah lain, dan termasuk dalam dimensi kemanusiaan.

### **3. Meningkatkan**

Kata “meningkatkan” dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah kata kerja dengan arti antara lain, menaikkan (derajat, taraf, dsb); mempertinggi; memperhebat (produksi, dsb); mengangkat diri; memegahkan diri. <https://id.scribd.com/doc/67970579/Bab-II-Skripsiku>

### **4. Kreativitas**

Menurut Utami Munandar (2009:12), mengemukakan bahwa kreativitas adalah:

Hasil interaksi antara individu dan lingkungannya, kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang sudah ada atau dikenal sebelumnya, yaitu semua pengalaman dan pengetahuan yang diperoleh seseorang selama hidupnya baik itu di lingkungan sekolah, keluarga, maupun dari lingkungan masyarakat.

## 5. Hasil Belajar

Hamalik (2008) (Mirna, <https://himitsuqalbu.wordpress.com>, 2014)

Hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat di amati dan di ukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat di artikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik sebelumnya yang tidak tahu menjadi tahu.

Menurut Benyamin S Bloom, secara garis besar Bloom membagi hasil belajar menjadi 3 ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotor. Benyamin S Bloom yang dikutip (dalam sudjana, 2009, h.22) memberi pengertian tentang tiga ranah tersebut sebagai berikut :

Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan, atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. Ranah efektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yakni penerimaan jawaban, atau reaksi, penilaian, organisasi dan internalisasi. Ranah psikomotoris berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotoris, yakni gerak, reflek, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perceptual, keharmonisan atau ketetapan, gerakan keterampilan kompleks dan gerakan refleksi dan interpretative.

Memperhatikan pengertian istilah diatas, maka yang dimaksud dengan penerapan model *Problem Based Learning (PBL)* untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa pada penelitian ini adalah cara atau proses yang dilakukan agar dapat menaikkan hasil belajar

siswa yang meliputi ranah kognitif, afektif dan psikomotor dan kreativitas siswa pada mata pelajaran IPS kelas V materi Makna Peninggalan Sejarah yang Bersekala Nasional dari Masa Hindu-Budha dan Islam di Indonesia. Dengan menggunakan model *Problem Based Learning (PBL)* akan memberikan suatu pembelajaran yang berpusat pada siswa dan guru sebagai fasilitator serta akan memberikan pembelajaran yang bermakna bagi siswa.